



1

СИНГАПУР

РЕСПУБЛИКА СИНГАПУР

НАСЕЛЕНИЕ
5 889 117 ЧЕЛ.

ВВП НА ДУШУ НАСЕЛЕНИЯ
87 832 ДОЛЛ. (4-Й)

ИНДЕКС ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ
▲ 0,912 / ОЧЕНЬ ВЫСОКИЙ
11-Е МЕСТО

ПЛОТНОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ
8 329.7 ЧЕЛ./КМ²

ТЕРРИТОРИЯ
719,9 КМ²

Образование Сингапура



Сингапурская система школьного образования самая эффективной в мире . Начиная с 1995 года сингапурские школьники неизменно становятся победителями олимпиад и тестов по математике . Последнее время активно используется термин “ сингапурская математика “ . Программа рассчитана на детей 5-12 лет .

1. Акцент ставится не на изучение большого объема информации, а на глубине понимания базовых математических концепций .
2. Обучение идет в направлении от конкретного опыта абстрактным понятиям.
3. Огромное внимание уделяется наглядному подходу.



Миссия –
ФОРМИРОВАНИЕ БУДУЩЕГО НАШЕЙ НАЦИИ

Видение –
ДУМАЮЩИЕ ШКОЛЫ – ОБУЧАЮЩАЯСЯ НАЦИЯ

Ценности
основа – ЧЕСТНОСТЬ
фокус – ЛЮДИ
страсть - ОБУЧЕНИЕ
стремление – ПРЕВОСХОДСТВО



МИССИЯ
ВИДЕНИЕ
ЦЕННОСТИ





ВИДЕНИЕ ВЫПУСКНИКА СИНГАПУРА





МОДЕЛЬ РАЗВИТИЯ УЧИТЕЛЯ СИНГАПУРА



Уверенный в себе человек

Человек, самостоятельно
направляющий свое развитие

Ответственный заботливый
гражданин

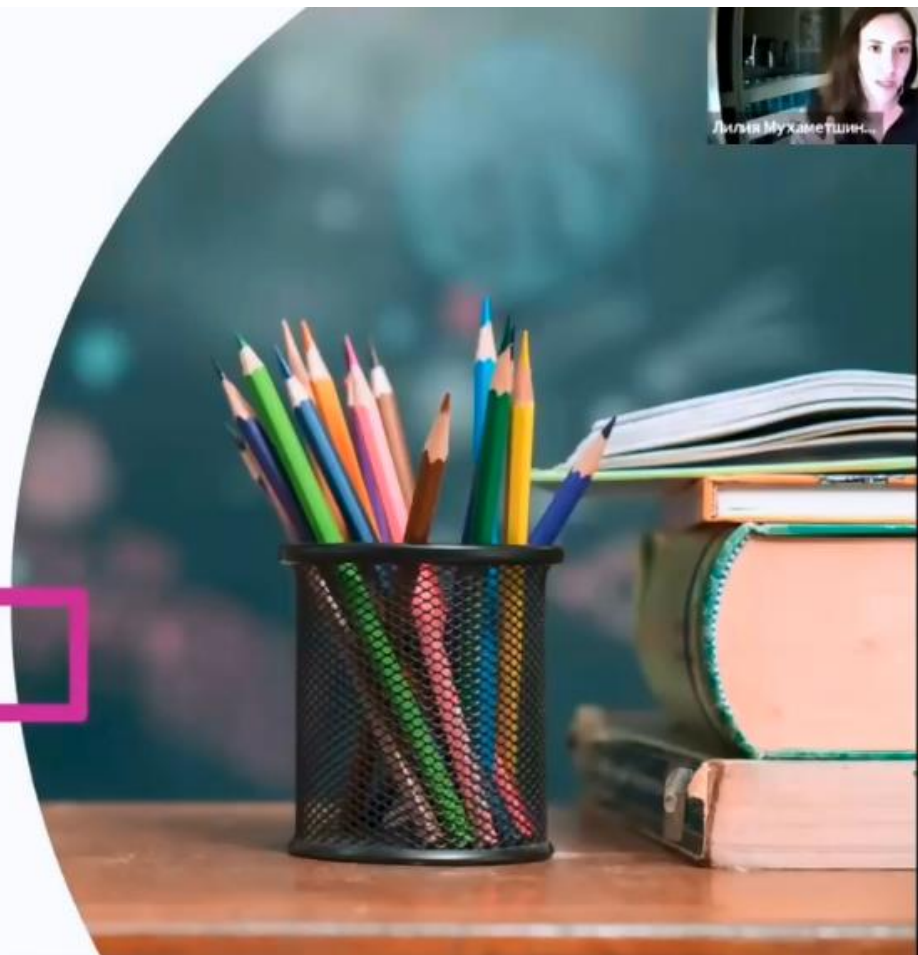
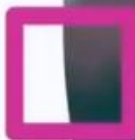
Активная жизненная позиция





Расскажите
о системе
образования
Сингапура за 1 мин

РАУНД РОБИН



Эффективная работа в команде

1.

Учитель задаёт вопрос, даёт время для размышления, определяет фиксированное время для ответа каждого ученика(30сек.) и кто начинает первым.

2.

Ученики по очереди проговаривают ответ по кругу в рамках фиксированного времени, активно слушают друг друга.

3.

Учитель проходит по рядам и внимательно прислушивается к ответам учеников, делая мышление/знания /ошибки учеников видимым.

Проверка номеров в самом начале

Желаем успехов в работе!

ЛИЛИЯ МУХАМЕТШИНА

Директор, MentorEd International Pte Ltd, Сингапур

lilia.mukhametshina@yandex.ru

+ 7 906 113 6114, + 65 9858 5608



@liliia.Mukhametshina.mentored



Liliia Mukhametshina

Общая характеристика сингапурской технологии

1. Ключевое понятие – «партнер».
2. Обучающие структуры.
3. Технология кооперативного обучения, взаимодействие.
4. Четкое выполнение алгоритма.
5. Игровая составляющая.

